

# IKS OKS

## Uputstvo za korisnika

- **Izbor režima igranja**

Prilikom pokretanja aplikacije korisniku se otvara prozor u kom bira režim igranja.

Ako korisnik odabere **Jedan igrač** on igra prvi i njegov znak je X, a njegov protivnik je O koji se generiše random i na osnovu položaja X.

Ako korisnik odabere **Dva igrača** igrač koji prvi započne igru će biti X, a njegov protivnik O.

Odabirom bilo kog režima otvara se novi prozor sa poljima za igru.

U gornjem desnom uglu se nalazi ikonica **x** koja omogućava prekid rada aplikacije.



- **Glavni dio aplikacije**

Sastoji se od 9 dugmića u centralnom dijelu koji predstavljaju polja za igru. Igrač na neko od tih polja pozicionira svoj znak.

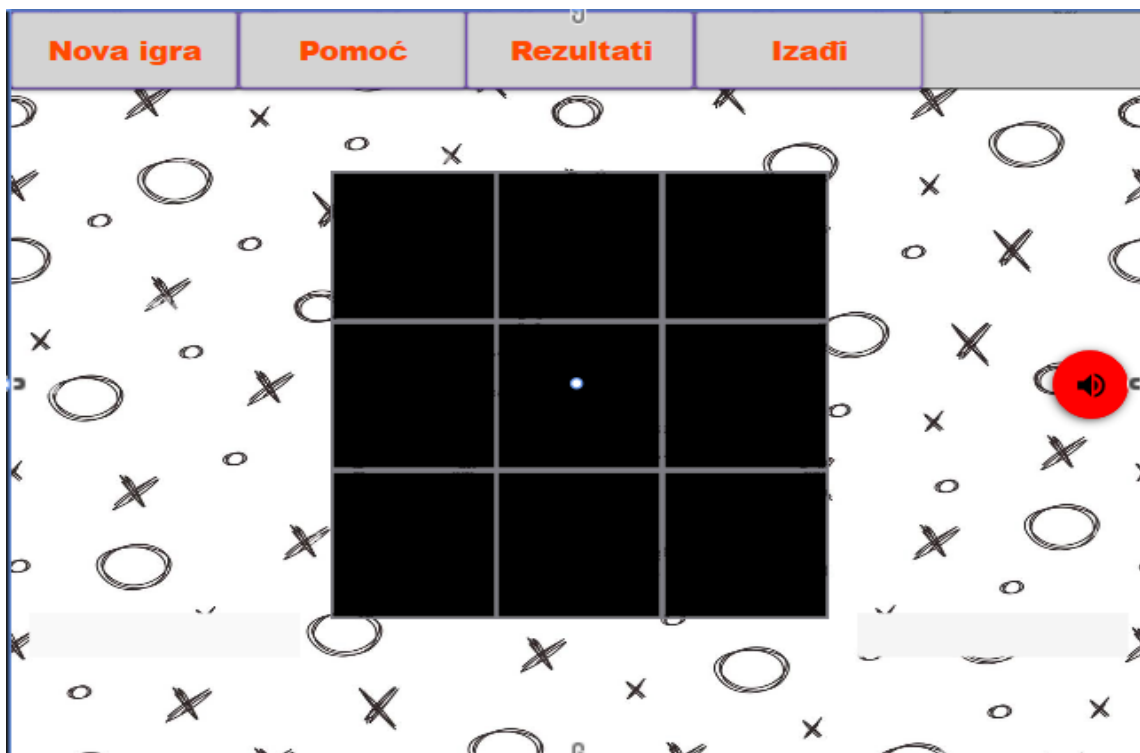
Desno od polja za igru nalazi se ikonica za zvuk koja omogućava korisniku da upali ili ugasi zvuk tokom igre.

U slučaju odabira režima igranja **Dva igrača** u ovom prozoru će se sa lijeve i desne strane ispod polja za igru prikazivati na kog igrača je red.

Ako smo u prethodnom prozoru odabrali režim igranja **Jedan igrač** u ovom prozoru se neće prikazivati na koga je red (podrazumijevano prvo igra igrač (X), a zatim program (O) i tako naizmjenično.

Pored 9 glavnih dugmića koja predstavljaju polje za igru na vrhu prozora se nalaze jos 4 dugmića:

- **Nova igra** – omogućava korisniku da ponovo započne igru
- **Pomoć** - klikom na dugme pomoć korisniku se ispisuje uputstvo za igranje
- **Rezultati** – otvara se novi prozor u kom korisnik može da pregleda rezultate igranja
- **Izadi** – korisnik se vraća u prethodni prozor gdje može da odabere režim igranja ili zatvori aplikaciju



- **Pregled rezultata**

U gornjem lijevom uglu korisniku se ispisuje trenutni broj igranja ove igre.

Ispod toga se nalaze dva polja jedno pored drugog u kom su ispisani bodovi oba korisnika.

U gornjem desnom uglu se nalazi ikonica **x** koja omogućava korisniku da se vrati u prozor sa poljem za igru.

